

Règlements de la compétition



1. Règlements de la compétition

1.1 Lois du jeu

Les Lois du jeu de Futsal FIFA sont en vigueur à moins de dispositions contraires et particularités spécifiées dans le présent document :

- 1.1.1 Pour toutes les catégories et divisions, la durée du match sera de deux périodes de 25 minutes en temps continu.
- 1.1.2 Pour la dernière minute de chaque période, le chronométrateur arrêtera le temps pour tout arrêt de jeu ; sauf en deuxième période, s'il y a un écart de trois buts ou plus au pointage. Le chronométrateur annonce la fin de chacune des demies de jeu à l'aide d'un signal sonore. Lorsque retentit le signal sonore du chronométrateur, l'arbitre signale la fin de la période ou du match en tenant compte des circonstances suivantes (tel que Lois du Jeu FIFA) :
 - Si un tir du second point de réparation ou un coup franc direct à partir de la sixième faute accumulée doit être exécuté ou recommencé, la durée de la période sera prolongée pour en permettre l'exécution ;
 - Si un coup de pied de réparation doit être exécuté ou recommencé, la durée de la période sera prolongée pour en permettre l'exécution.
 - Si le ballon a été joué en direction du but, les arbitres attendent que le tir finisse sa course pour signaler la fin de la période ou de la partie.
- 1.1.3 Un maximum de deux (2) minutes de pause sera accordé par l'arbitre entre les demies ;
- 1.1.4 Chaque équipe bénéficiera d'un temps mort d'une (1) minute par demie et par équipe durant lequel le chronométrateur arrêtera le temps.
- 1.1.5 Les substitutions sont illimitées et se dérouleront conformément aux Lois du jeu Futsal FIFA.
- 1.1.6 Les ballons officiels de match seront fournis par la LF5E. (*exception ligue collégiale*)
- 1.1.7 Suite à l'expulsion d'un joueur, les deux minutes d'inégalité numérique débiteront à la reprise du jeu.
- 1.1.8 Si l'arbitre le juge nécessaire, il peut demander au chronométrateur d'arrêter le temps, à tout moment. Cette décision relève uniquement de l'arbitre.

- 1.1.9 Pour toutes les catégories et divisions, les matchs se disputeront sous le contrôle d'un arbitre et d'un chronométrateur.
- 1.1.10 Pour la catégorie mixte, deux joueuses (*n'incluant pas la gardienne, le cas échéant*), doivent être sur le terrain en tout temps.
- 1.1.11 Un joueur ne peut pas placer ses mains sur le mur (à l'extérieur du terrain de jeu) de façon à tirer un avantage du jeu. Un coup franc indirect sera accordé à l'équipe adverse à l'endroit du ballon lors de la faute.
- 1.1.12 Manquements et irrégularités : L'arbitre fera état sur la feuille de match de tout manquement à la réglementation.

1.2 Classement

Match gagné	Match nul	Match perdu	Match perdu par forfait
3 points	1 point	0 point	-1 point

- 1.2.1 Un match perdu par forfait résulte en une défaite automatique par la marque de 3 à 0 en plus de perdre 1 point au classement.
- 1.2.2 L'ordre du classement est déterminé d'abord par les points accumulés, puis la différence de buts et finalement le plus grand nombre de points obtenus dans les matchs entre les équipes concernées.

1.3 Équipes

- 1.3.1 Chaque équipe sera composée de quatre joueurs au minimum, dix-huit (18) au maximum et deux (2) entraîneurs au maximum.
- 1.3.2 Chaque équipe peut inscrire un maximum de dix-huit (18) joueurs sur le formulaire d'inscription et seuls ces joueurs peuvent participer. Elle doit cependant avoir un minimum de six (6) joueurs aptes à jouer, incluant le gardien, pour la première partie du championnat.
- 1.3.3 À partir du 1^{er} janvier, des frais de 20\$ devront être déboursés pour chaque ajout de joueur.

1.4 Retard à un match

- 1.4.1 Les équipes doivent être dans leur vestiaire respectif quinze (15) minutes avant le match pour la vérification des joueurs.

1.4.2 Un match ne peut débuter si une équipe n'est pas en mesure d'aligner le nombre minimum de trois (3) joueurs, tel que précisé dans les Lois du jeu Futsal FIFA.

- Après 5 minutes : L'équipe fautive donnera un but à l'autre équipe
- Après 10 minutes : L'équipe fautive donnera un deuxième but
- Après 15 minutes : La partie ne peut avoir lieu et l'équipe perdra par forfait et devra acquitter une amende de 100\$.

1.5 Forfait

Toute équipe ne respectant pas les spécifications ci-dessous perdra le match par forfait :

- 1.5.1 Retard (article 1.4.1) ou ne se présente pas à un match
- 1.5.2 Refuse de jouer ou compléter un match
- 1.5.3 Aligne un joueur suspendu ou inéligible

1.6 Identification des joueurs

- 1.6.1 Un joueur ne peut pas prendre part à un match à moins d'avoir son nom inscrit sur la feuille de match avant le début du match.
- 1.6.2 Pour être éligible, un joueur doit être contrôlé par le chronométrateur ou l'arbitre.
- 1.6.3 Tout joueur qui se présente après le début du match doit être contrôlé par le chronométrateur ou l'arbitre avant de pouvoir prendre part au match. Tout joueur qui n'est pas contrôlé avant le début de la deuxième mi-temps ne peut pas prendre part au match.
- 1.6.4 Tout joueur doit être en possession d'une pièce d'identité avec photo valable (Carte d'assurance maladie, passeport, permis de conduire, etc.) à chaque match. Les officiels et le personnel de LF5E pourront requérir de voir la pièce d'identité en question avant, pendant ou après un match.
- 1.6.5 Toute contravention à l'article 1.6.4 pourra mener à la perte par forfait du match où l'infraction a été commise ou toute autre sanction déterminée par la LF5E.

1.7 Équipements

- 1.7.1 En cas de conflit de couleurs, l'équipe visiteuse recevra des dossards.
- 1.7.2 Le capitaine de chaque équipe doit porter un brassard.
- 1.7.3 Le gardien de but doit porter des couleurs qui le distinguent de deux équipes.
- 1.7.4 Chaque joueur doit porter l'uniforme complet de son équipe, incluant un maillot numéroté, un short, des chaussettes, ainsi que des protège-tibias et des chaussures adéquats.
- 1.7.5 Une prothèse temporaire ou permanente peut être interdite par l'arbitre si celui-ci la juge dangereuse.
- 1.7.6 Chaque équipe doit avoir en sa possession des dossards. Les joueurs sur le banc doivent porter un dossard. Un arbitre se réserve le droit d'attribuer un carton jaune à un joueur sans son dossard. Une amende de 20\$ sera attribué à l'équipe pour une 1^{ère} infraction, 30\$ pour la 2^e infraction et 40\$ pour les suivantes. L'amende doit être payée avant le début du prochain match.

1.8 Procédures pour déterminer le vainqueur d'un match

- 1.8.1 En rondes finales, si le score est nul à l'issue du match, trois tirs au but détermineront le vainqueur conformément aux dispositions des Lois du jeu Futsal de la FIFA.

1.9 Conflits d'intérêts

- 1.9.1 Un arbitre ne peut officier dans une division où il est aussi enregistré comme joueur ou entraîneur.
- 1.9.2 Un arbitre doit refuser toute assignation à un match où il y aurait apparence de conflits d'intérêts (par exemple, en raison de l'implication d'un membre de sa famille dans le match).

2. Règlements de discipline

2.1 Cartons jaunes et rouges

- 2.1.1 Quiconque reçoit deux cartons jaunes lors d'un match est automatiquement suspendu pour le prochain match.
- 2.1.2 Quiconque reçoit un carton rouge direct est automatiquement suspendu pour le prochain match. Le comité de discipline a le pouvoir d'infliger une suspension supplémentaire selon le rapport de l'arbitre.
- 2.1.3 Tout entraîneur ou joueur qui est expulsé d'un match, doit immédiatement quitter le terrain et ne peut plus y accéder.
- 2.1.4 L'arbitre doit justifier au moyen d'un rapport toute expulsion d'un joueur ou d'un entraîneur dans les plus brefs délais.
- 2.1.5 Si un joueur reçoit deux cartons jaunes lors du même match, et est de ce fait expulsé, ces avertissements ne sont pas enregistrés. Si un joueur reçoit un carton rouge direct après avoir reçu un carton jaune pendant le match, cet avertissement est enregistré.
- 2.1.6 Si un joueur reçoit trois cartons jaunes durant la saison régulière, il sera automatiquement suspendu pour un match. Ceci s'applique pour chaque série de trois cartons jaunes. Le cumul des cartons continue lors des séries éliminatoires. Le joueur devra également payer des frais de 25\$ payables en comptant avant le prochain match éligible.
- 2.1.7 Toute personne sous le coup d'une suspension, peu importe sa fonction, ne peut prendre part à un match sans avoir purgé sa suspension.
- 2.1.8 Toute suspension doit être purgée dans la compétition dans laquelle elle a été imposée.
- 2.1.9 Un joueur suspendu pour un/plusieurs carton(s) reçu(s) avec une équipe doit purger la suspension avec ladite équipe et ne pourra rejouer un match de championnat à l'intérieur d'une même saison, toutes équipes confondues, tant que la suspension n'aura pas été purgée.
- 2.1.10 Quiconque reçoit deux cartons rouges directs lors du championnat sera automatiquement expulsé de la LF5E.
- 2.1.11 Une expulsion engendre des frais de 25\$ payables en comptant avant le prochain match éligible.

- 2.1.12 Si un joueur est expulsé de la ligue, l'équipe recevra une amende minimale de 100\$

2.2 Audience disciplinaire

- 2.2.1 En tout temps, lorsqu'elle le juge nécessaire, la LF5E peut convoquer quiconque inscrit à une audience devant le comité de discipline.
- 2.2.2 Le comité de discipline est composé de trois membres du personnel de la LF5E.
- 2.2.3 Le comité de discipline se réserve le droit d'infliger une suspension supplémentaire à la personne inculpée, même si cette personne ne se présente pas à son audience.